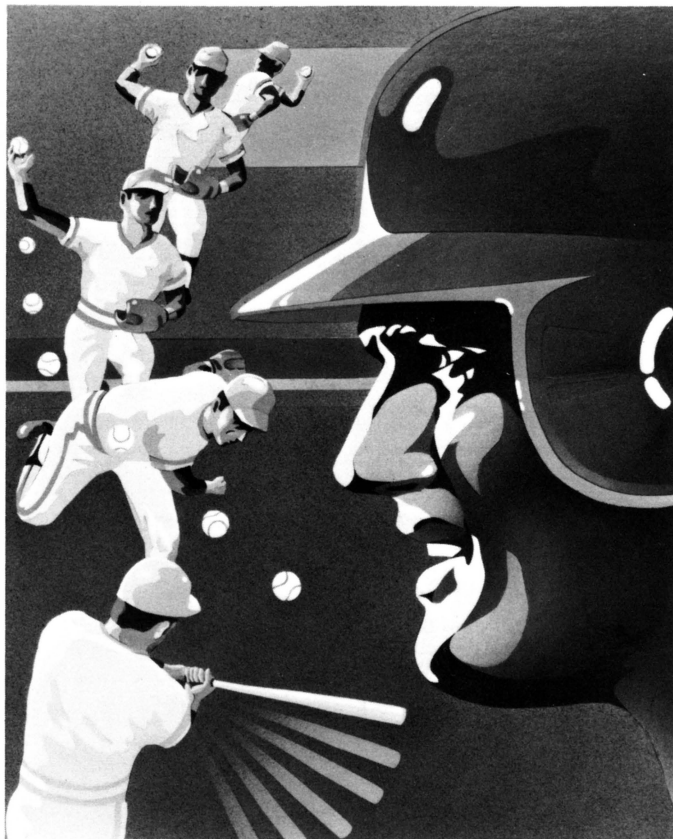


0201007



---

**エキサイト**

---

**ベースボール  
ゲーム説明書**

専用ジョイスティック・コントローラー使用

PERSONAL COMPUTER

**RX-78**

---

**GUNDAM**

---

このゲームは、RX-78の専用ジョイスティック・コントローラー（別売）を使用して、2人で対戦プレイするゲームです。本体のキーボードだけではプレイできませんので、ご注意ください。

## もくじ

|                      |     |
|----------------------|-----|
| ゲームの準備               | 1   |
| ゲームの手順(キーボードによる初期設定) | 2   |
| キーボードの操作             | 3   |
| プレイ開始                | 4   |
| ジョイスティックによる投球と球種     | 5   |
| 打撃・走塁                | 6   |
| 守備・送球                | 7   |
| チェンジ・ゲームセット・進行中のプレイ  | 8~9 |

## エキサイト・ベースボールの概要

快音を発してボールが飛ぶ/アニメ画面で実戦さながらの手に汗にぎる野球を2人で同時に楽しめます。

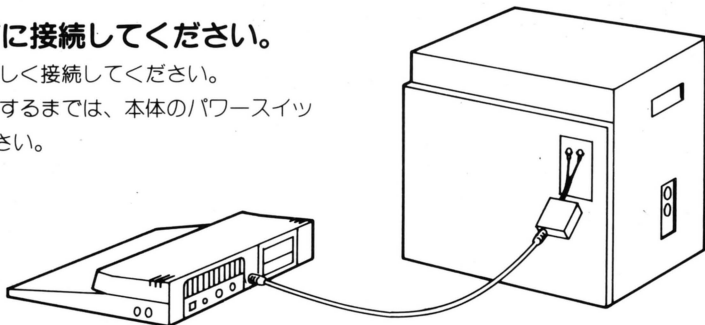
- 先攻、後攻に分かれ、2人で実戦と変わらないプレイをすることができます。
- 投・打の大画面と守備・走塁の小画面の切り換えにより、TV中継さながらのエキサイティングなゲームができます。
- 投球によるボールのコースと変化は実に64通り以上。カーブ、シュートはもちろん、チェンジアップも思いのままです。
- オーターやピッチャーも作戦に合わせて、右利き、左利きの指定が自由に決められます。
- 打順に応じた打力が各バッターに設定されています。3、4番が好打率になっています。
- 打つタイミングと球のコースにより、打球の種類は千差万別。バントもできます。
- 野手の動きはコンピュータですが、送球、走塁は各々がコントロール。ルールは基本に忠実です。

# ゲームの準備

## ①本体RX-78をテレビに接続してください。

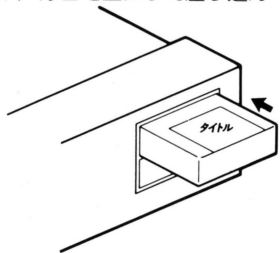
本体取扱説明書にしたがって正しく接続してください。

ご注意 カートリッジをセットするまでは、本体のパワースイッチをOFFにしてください。



## ②カートリッジをセットしてください。

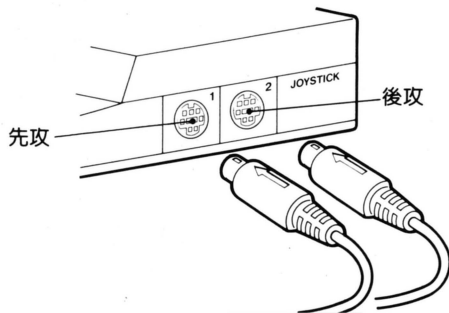
1. 本体のパワースイッチをOFFにしてください。
2. カートリッジを本体のうしろにあるカートリッジ差し込み口に差し込んでください。
3. カートリッジ差し込み口はA、B2カ所あります。どちらでもOKです。但し同時に2個差し込まないようにしてください。
4. カートリッジはタイトル面を上にして差し込んでください。



## ③ジョイスティックを接続してください

ジョイスティック・コントローラーのプラグの矢印を上にして、本体のジャック（穴）にきちんと合わせしっかりと止まるまで差し込んでください。

- エキサイト・ベースボールでは、1に差し込んだジョイスティックが先攻側となり、2に差し込んだ方は後攻側が操作します。



# ゲームの手順(キーボードによる初期設定)

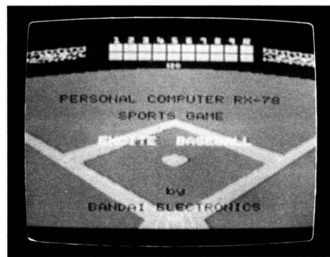
## 1

パワースイッチをONにしてください。

(接続を確認してからONにしてください)

画面にタイトルが表示され、音楽が流れます。

出ない場合は①ページの「カートリッジのセットのしかた」、または、本体RX-78の取扱説明書をよくお読みください。



## 2

先攻・後攻を決めます。

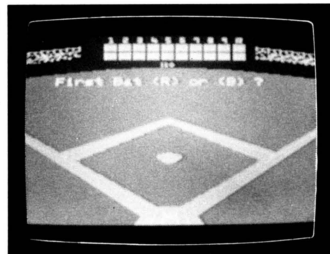
①First Bat (R) or (B) ?が表示されます。

②キーボードの[R]又は[B]を押してください。

(R) → 赤ユニフォーム (B) → 青ユニフォーム

先に押された方が先攻になります。

### 2



## 3

メンバー(右か、左か)を決めます。

Set (R) ighthanded or (L)

Rチーム1番打者 ← R1

B1 → Bチーム1番打者

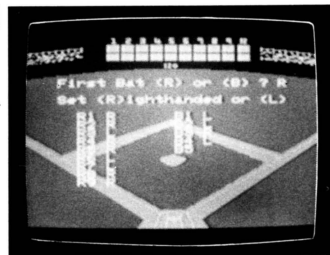
右利き

左利き

キーボードの [R]

キーボードの [L]

### 3

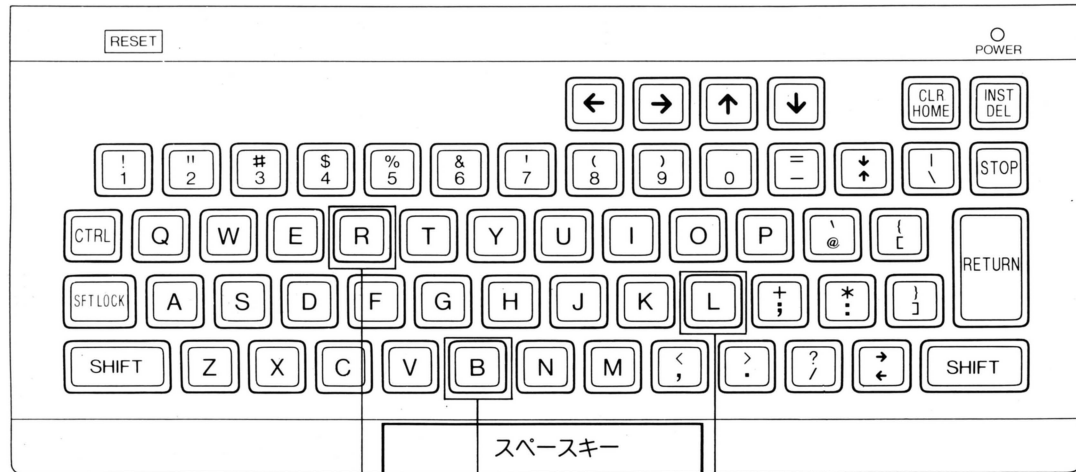


①Rが先攻の場合、R1から順にキーボードで入力します。

※9番はピッチャー。[R]なら右投げ、[L]なら左投げです。

②入力が終了したら、何れかのキーを押してプレーボールです。

# キーボードの操作



●手順②で赤チームを指示します。

●手順③で右打ち、(投手は右投げ)を指示します。

●手順③で左打ち(投手は左投げ)を指示します。

●手順②で青チームを指示します。

# 4

## プレイ開始

(これより先はジョイスティック使用)

まずピッチャーとバッターのアップ画面になります。

### ①投球(後攻側。ジョイスティック2)

右頁の図を参考に、ジョイスティックを2回以上倒すことにより投球します。

#### ●1回目→コースの入力(内角か外角か)。

モーションに入る。

#### ●2回目→ボールの曲がりを入力

バッターかまえ。自動的に投球します。

★ボールの曲がり(カーブ、シュート)が大きくなるほど、スピードは遅くなります。

★投球モーションは、ノーランナーの時→windアップ、ランナーがいる時→セットポジションで投球します。

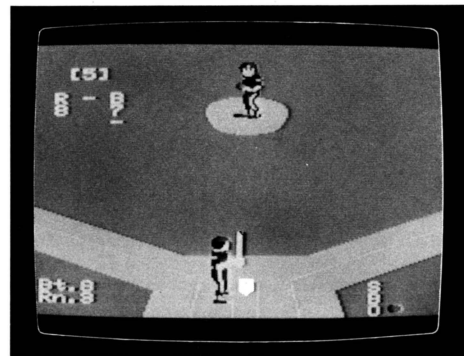
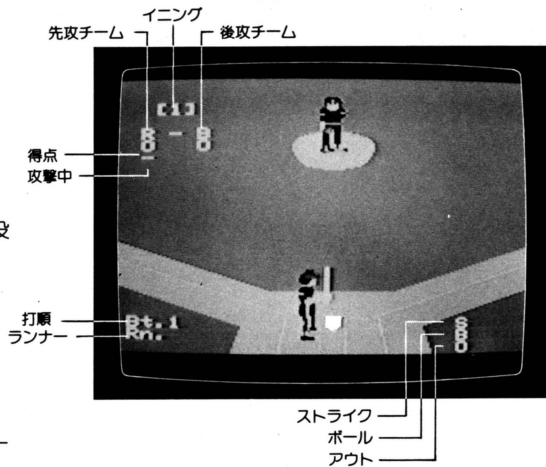
★windアップの時、ジョイスティックを1回倒した後、0又は9ボタンを押すとプレートを踏み直します。

★けん制球はありません。

★キャッチャーからの返球はありません。

★2回目以後、ジョイスティックを押しつづけると、ボールは遅くなります。

以上により、ジョイスティックの方向と順序を組み合わせると多彩な投球をすることができます。



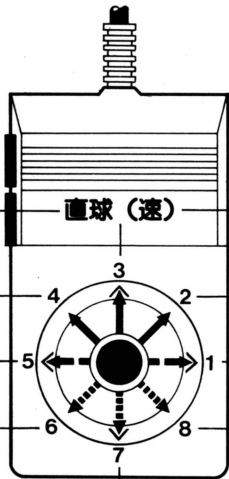
# ジョイスティックによる投球と球種

## 操作方向と内容

ボールスピード(速)  
↑  
↓  
(遅)

左変化球

- 2回目 小
- 1回目 わずかに左のコース
- 中 やゝ左のコース
- 大 大きく左のコース



直球(遅)

- 1回目 わずかに右のコース
- 2回目 小
- 中 やゝ右のコース
- 大 大きく右のコース

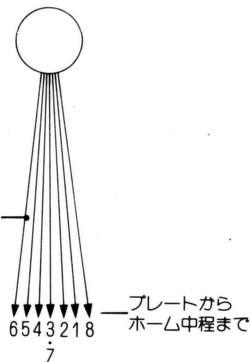
右変化球

★球筋は同じキーへ倒してもその都度多少の中をもつて投げますから、同じ変化球を投げても時により、ストライクとボールと出る場合があります。

1回目

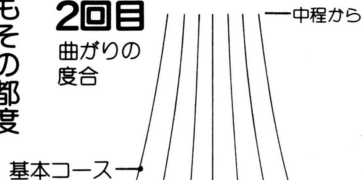
球のコース

基本コース



2回目

曲がりの度合

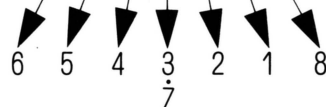


ボールが消えるまで

ジョイスティックの方向と順序によるボール変化の例(→は押しつづけ)

|      |      |      |     |      |     |      |      |
|------|------|------|-----|------|-----|------|------|
| 3・3  | 7・7  | 1・7→ | 5・1 | 2・6→ | 6・6 | 4・8→ | 8・6→ |
| 速・直球 | 遅・直球 |      |     |      |     |      |      |

ジョイスティックの方向



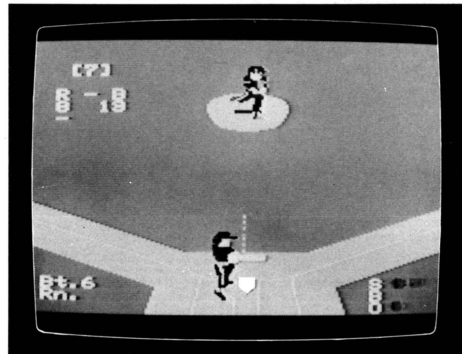
## ② 打撃 (先攻側、ジョイスティック1)

ジョイスティックの1~9キー (どこでも同じ) を押します。

- 打球は打った方向及びバッターの打力に応じて飛びます。
- 打力は打順に応じた設定になっており、クリーンアップは強打者ぞろいです。

### バント

ジョイスティックの0キーを投球前から押し続けることによって自動的にバントします。

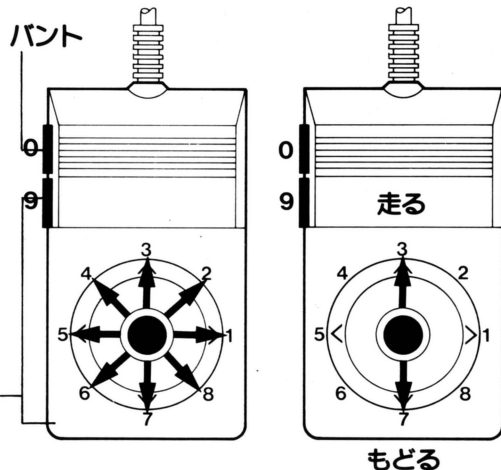


## ③ 走塁

ボールを打つと画面が切り換わり、バッターは自動的に1塁へ走ります。

### ランナーの走塁指示ができます

- 1塁より先は、ランナーが塁間にいる限り、走るかもどるかの指示ができます。
- 送球されたボールがどこかの塁にあり、かつ、ランナーがどこかの塁上についている場合は、それ以上走ることはできません。アウト、セーフにかかわらず画面は投打のアップ画面に自動的に切り換わります。
- ホームラン、エンタイトル・ツーベースは自動的に走ります。



ヒットイング  
(1~9のどこでも)



#### ④ 守備・送球

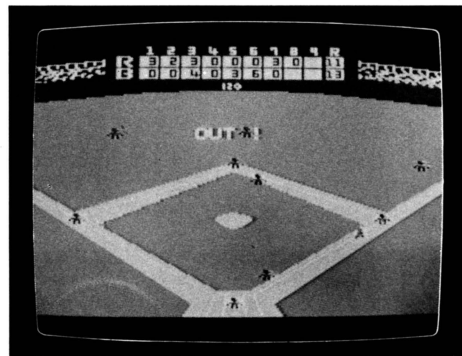
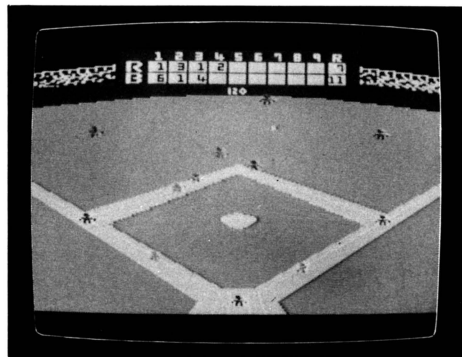
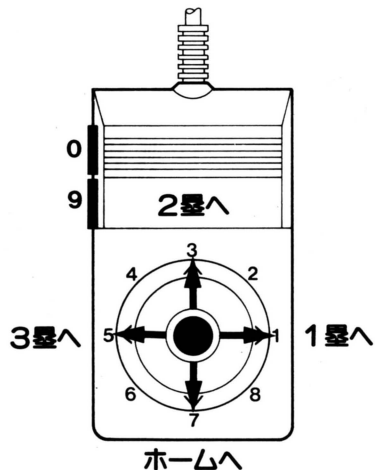
打球が飛ぶと野手は自動的に捕球に走り、守備範囲内のボールを自動的にキャッチします。

ボールが野手の所で止まると、キャッチしたことになります。

**ボールをキャッチしたら送球してください。**

送球したい塁をジョイスティックで指示します。(図)

- ランナーがいる時、何れかの塁へ送球しないと画面は投打のアップ画面に切り換わりません。
- 送球スピード 内野から→速い 外野から→遅い
- ライト線、レフト線はわざと見えなくしてありますが、そこにも野手がいるのと同じに操作してください。



## ⑤チェンジ

スリー・アウトになるとCHANGEと出ます。  
ジョイスティックを何れでも倒すことによりチェンジします。  
次は攻守交代して、同様にプレイします。

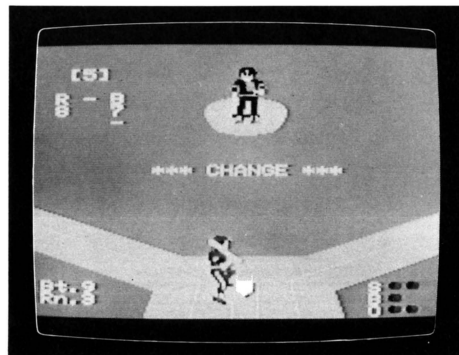
- ジョイスティックはそのまゝで、攻守入れ替った操作になりますから、とり替える必要はありません。

## ⑥ゲーム・セット

勝敗に関係なく、9回を終了するとゲームセットとなります。  
延長戦はありません。

- 再びゲームをする場合は、何れかのキーを押してください。  
タイトルから始まります。

※得点が99点を越えるとコールド・ゲームになります。



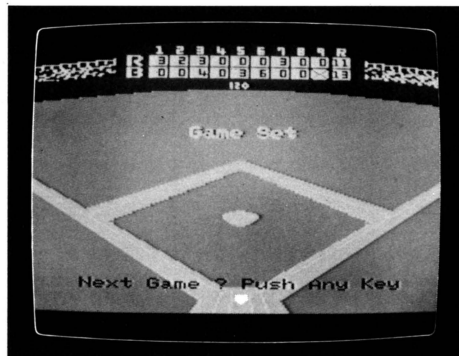
## ゲーム進行中のプレイについて

### ★投球

- ジョイスティックを倒す方向にコースや曲がりが入力されますが、実戦の投球に近くするため、同じ方向に倒してもその度に少しずつ微妙にコースが変わります。
- 大きな曲がりの変化球は、必然的にボールのスピードは遅くなります。又、テッド・ボールになることも多くなっています。

### ★打撃

- ハーフ・スイングはありません。ヒッティングボタン（ジョイスティック1～9番）を押すと全て振り切ります。
- BALLをバントすると、1、3塁線寄りの凡フライになります。



- 打球は影を映して飛びますから、フライカゴロカ、ファウルカフェアの判断は影を見てください。

## ★送球

- 打球がフェアの場合、野手がボールをキャッチした後、必ずどこかの塁へ送球しないとゲームは進行しません。
- ランナーがいる場合、すばやく送球すればダブル・プレイも可能です。その場合、OUTの表示は1度しか出ませんが、アップ画面の左下のRh.の数字を見て判断してください。
- 外野からホームへの送球はボールのスピードが遅いので、内野に中継して送球すると、より早いプレイが楽しめます。

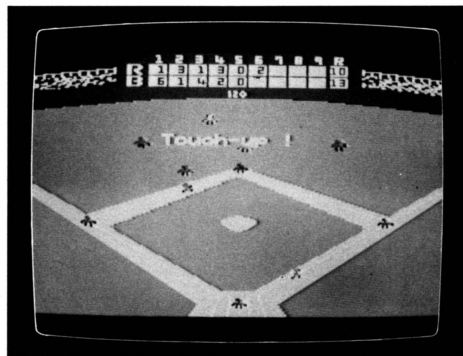
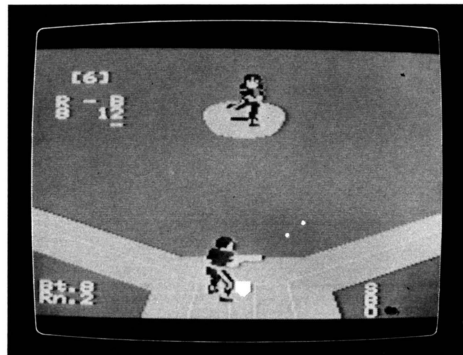
## ★走塁

- ランナーが出ている場合、打球が飛ぶとランナーは自動的に走り出しますが、状況に応じてもどれる場合もあります。ただし、2 outの場合は全て自動的に次の塁まで走ります。

## ★Touch Upについて

1 outまでで、ランナーが2塁及び3塁にいて外野フライを打った場合に限り、

- ①ランナーが塁から飛び出している場合は自動的にランナーは塁へもどります。野手の捕球後、自分で「走る」の指示キーを押してタッチ・アップすることができます。
  - ②ランナーが塁上にいる場合は、自動的にTouchup!の表示が出て走り出します。
- ランナーが塁間にはさまれた場合、進むことも、もどることもできますが、ランナーがどこかの塁に着かない限り、ゲームはそのまゝになってしまいます。
  - その他、走塁については、出来る限り実戦に近い状況判断で走るよう設定してあります。



# 取り扱い上のご注意

カートリッジのコネクター口は、ホコリなどで汚さないでください。キーはしっかり押してください。



 BANDAI ELECTRONICS

株式会社バンダイ

〒111 東京都台東区駒形2-5-4

お問い合わせ先

バンダイエレクトロニクス  
サービス・センター

本 部／東京都千代田区神田神保町1-33-2 第百生命ビル4F

☎(03)233-0381(代表)

札 幌／☎(011)862-2430

仙 台／☎(0222)84-9420

新 潟／☎(0252)33-6541

名古屋／☎(052)613-3434

大 阪／☎(06) 942-2647

広 島／☎(082)292-6241

福 岡／☎(092)622-1741